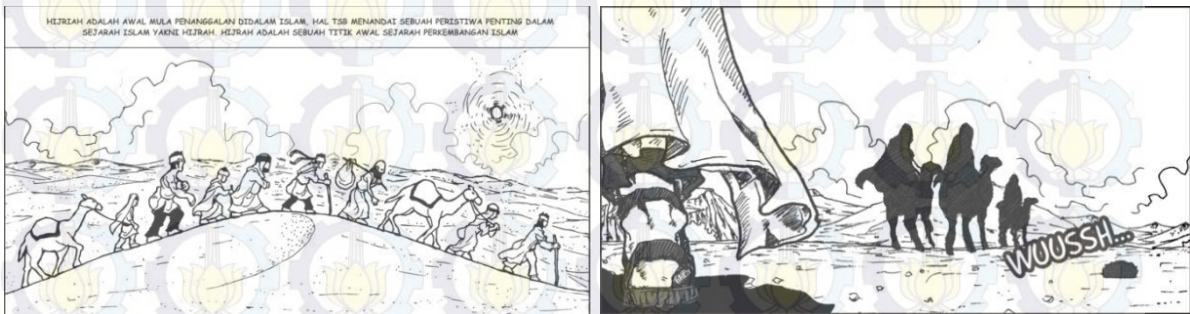




Gambar 8: Desain karakter dalam komik Al Amin novel grafis manajemen kepemimpinan Nabi Muhammad.



Gambar 9: Contoh environment gurun pasir Jazirah Arabia 1400 tahun lalu (a) setting dan latar saat perjalanan hirah (b) setting saat perpisahan dalam rombongan hijrah.



Gambar 10: Contoh (a) Makkah dan berhala disetiap sudut kota (b) kota Makkah tempat kelahiran Rasulullah Saw



Gambar 11: Contoh (a) interior rumah Rasulullah Saw (b) Interior rumah Abu Bakar dikota Makkah zaman dahulu



Gambar 12: Tone warna dengan teknik grayscale dimana pada gambar bercerita tentang pemanggilan nama yang hadir dalam parlemen Darun Nadwah.



Gambar 13: Contoh panel asimetris dengan alur cerita bertingkat dan simetris panel eksperimental dengan alur cerita setara dalam perancangan



Gambar 13: Contoh panel *eksperimental* agar panel lebih variatif dan panel *big screen* untuk penekanan *scene* peristiwa penting dengan alur cerita setara dalam perancangan



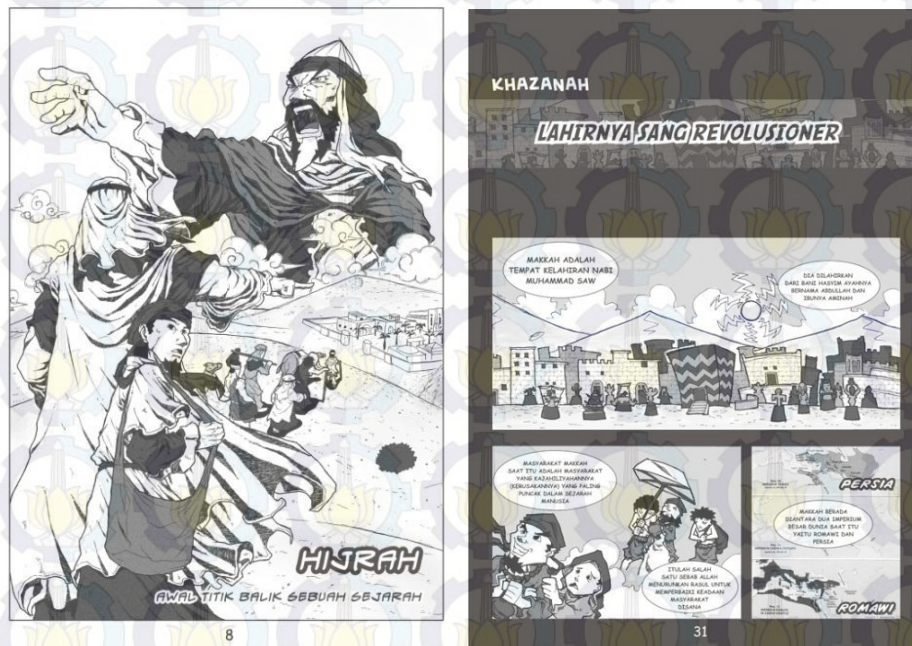
Gambar 14: *Angle* tampak belakang atas dan *cropping* panel pada perancangan karakter tanpa menunjukkan wajah karakter Khulafa Urrasidin



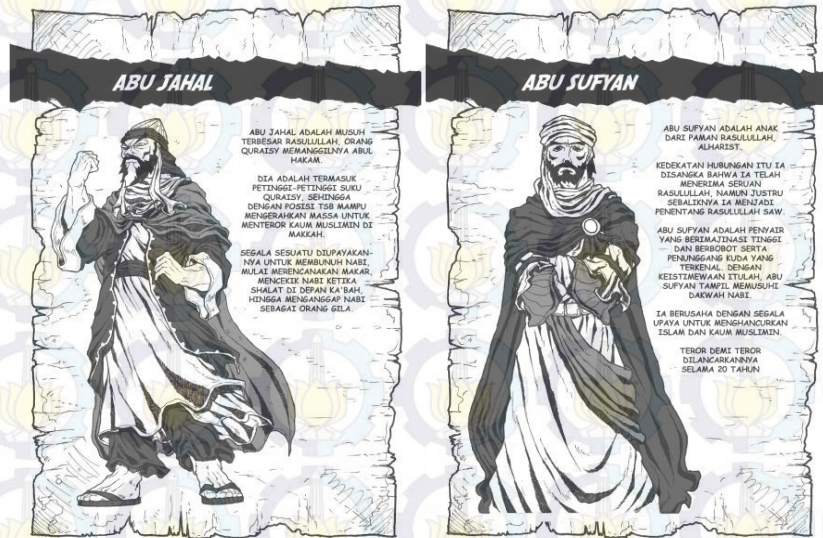
Gambar 15: siluet atas dan siluet wajah panel pada perancangan karakter tanpa menunjukkan wajah karakter Khulafa Urrasidin



Gambar 16: Ekspresi takut dan segan Abu Jahal ketika bertemu Umar bin Khattab dan ekspresi bahagia ketika menatap Rasulullah Saw



Gambar 17: cover tiap chapter pada bab awal perancangan: Hijrah dan halaman Khazanah pada bab lahirnya sang revolusioner



Gambar 18: Character Chart Abu Jahal dan Abu Sufyan yang akan disisipi informasi profiling tambahan

## KESIMPULAN & SARAN

### Kesimpulan

1. Sebuah perancangan novel grafis biografi sebaiknya memiliki nilai dan pesan yang berbobot meskipun dengan kata-kata singkat di tiap panelnya *visual* sangat mendukung untuk pencitraan kesan dramatis dalam cerita.
2. Sejarah para Nabi atau *Sirah Nabawiyah* adalah sesuatu yang esensial wajib dipelajari oleh umat Islam tidak hanya dengan satu metode konvensional melalui forum kajian, tetapi dapat dikreasikan dalam sebuah media komunikasi alternatif yang lebih menarik seperti komik.
3. Sudut pandang untuk mengkaji sejarah keNabian dapat dikaji dari berbagai sisi sesuai dengan target segmennya seperti tentang ritual ibadah, akhlak dan moral, serta manajemen kepemimpinan yakni pengelolaan manusia untuk mencapai tujuan atau visi tertentu yang sangat tepat bila disampaikan pada target segmen remaja dan dewasa.
4. Eksplorasi komik secara *visual* dapat dimulai dari pembuatan panel, *angle* pada tiap panel yang berbeda, fokus *zoom in* dan *zoom out*, sudut pandang berdasarkan acuan *environmental* yang menyeluruh yang memperlihatkan sudut-sudut penting di tiap *setting* dan tempat, kombinasi gambar tiap panel dan pemaksimalan dan *finishing* dengan *screen tone*.
5. Komik yang baik adalah komik yang mampu menggambarkan dunia lain dari gagasan yang disampaikan dalam bentuk komik.

### Saran

1. Masih banyak pesan yang bisa digali dari materi sejarah keNabian, dengan cara menganalisis manajemen kepemimpinan Nabi Muhammad Saw pada buku ilmu manajemen kepemimpinan modern yang telah diterapkan 1400 tahun yang lalu agar tidak terpaku pada satu acuan buku.

2. Keterbatasan referensi *visual* mengenai cerita-cerita historis berabad-abad yang lalu bahkan sebelum ditemukannya kamera menyulitkan untuk mengeksplorasi bentuk *setting* pada zaman itu, sehingga acuan utama yang dapat diusahakan hanya terbatas pada lukisan historis tentang kebudayaan arab 1400 tahun lalu dan film yang pernah menceritakan hal yang sama.
3. Cerita historis dan penuh makna dari sejarah biografi pemimpin spiritual agama agama besar di dunia sangat menarik untuk dikaji, akan tetapi dalam penyajiannya dalam sebuah media sering mengalami kendala karena tidak ada narasi yang secara detail mengulas tentang runtutan kejadian beserta peran peran tokoh didalamnya, selain dituntut untuk secara objektif dan sesuai fakta dalam penyajiannya juga mengalami kendala pada merangkai potonganpotongan penting peristiwa yang terangkum dari sebuah biografi.

## DAFTAR RUJUKAN/ PUSTAKA

- McCloud, Scott. 2008. *Memahami Komik*. Kepustakaan Populer Gramedia. Jakarta
- McCloud, Scott. 2008. *Membuat Komik*. Kepustakaan Populer Gramedia. Jakarta
- McCloud, Scott. 2008. *Mencipta Ulang Komik*. Kepustakaan Populer Gramedia. Jakarta
- Masdiono, Toni. 2004. *14 Jurus Membuat Komik*. 2006. Jakarta
- Simon, Howard. 2004. *Teknik Menggambar*. Dahara Prize. Semarang.
- Sumarna, Karmas. 2004. *Mengkomersialkan Hobi Menggambar*. Dahara Prize. Semarang
- Bonef, Michael. 2008 : "Komik Indonesia" :kepustakaan populer gramedia. Jakarta
- Dr. Syafi Antonio, Muhammad, M.Ec 2009. *Mohammad: the Super Leader Super Manager*. Tazkia Publishing. Jakarta.
- Al Mubaraakfury, Syafiuarrhman, 2007: *Shahih Sirah Nabawiyah*. Penerbit Jabal. Bandung
- Prof. Drs. Soejanto, Agoes. 2005. *Psikologi perkembangan*. Rineka Cipta. Jakarta
- Rahimsyah Mb, 1994. *Kisah Nabi Muhammad Saw*. Karya Ilmu Surabaya.
- Tezuka, Osamu, 2005. *Budha Osamu Tezuka*. Kepustakaan Populer Gramedia. Jakarta.
- Ihara, Sai, 2008. *Confucius*. M&C. Jakarta.